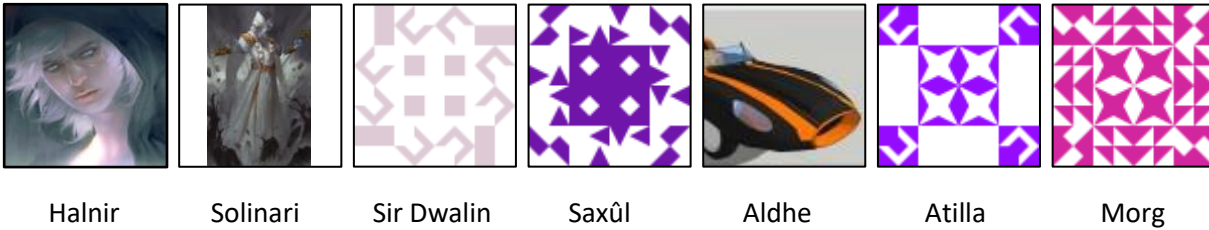


## Oppsummering av vårt rollespill 31.05 og 21.06 – 2020

Dwalin Online

Våre «Roll20-karakterer»:



### 8. Nenui (februar)

Vi står utenfor Elkizarn slott hvor vi merker en tydelig ond magi fra stedet.

Vi hører «Helter» bli spilt fra ei fløyte et sted inne på slottet, og bestemmer oss for at dette stedet må angripes.

Saxûl sniker seg rundt og holder øye med bakveien, mens resten av gjengen angriper slottet i front.

I det vi skyter den første pila, slutter musikken og kampen er i gang.



Det blir lett match mot de soldatene som er utenfor slottet, selv om noen av oss får noen kutt.

En av soldatene springer inn igjen i slottet, og en annen blir tatt til fange av Dwalin.

Vi tar da en pause i angrepet og prøver å få ut av fangen hva som befinner seg innenfor slottets 4 vegger, og hvem i helvete disse soldatene jobber for.

Han sier selvsikkert at de er dobbelt så mange som oss.

Etter litt hardere press fra Dwalin virker det som om han skal til å røpe hvem de jobber for, men i det han skal fortelle blir han teleportert bort.

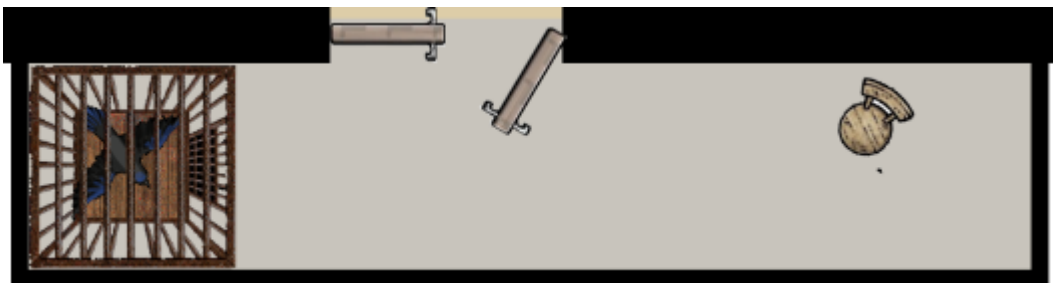


Vi sirkler rundt slottet og tar oss inn fra forskjellige steder.

Solinari flyr opp til balkongen og dreper noen kråker i et bur der, så de ikke kan slippes løs og advare andre.

Saxûl klatrer opp på baksiden av slottet og tar seg inn et vindu.

Mens resten av gjengen valser inn hovedinngangen og begynner en mann mot mann kamp i 1. etasje.



Solinari må hoppe inn døra i 3. etasje når balkongen plutselig slår sprekker og raser sammen.

Det er noen kraftige sure toner fra en harpe som forårsaker balkong-masakeren.

I det han passerer balkongdøra, aktiveres en rune i dørkarmen, men den gjør ingen effekt på han.

Innenfor står han plutselig i samme rom som sjefen for slottet (Nibor). Og Nibor setter et blåserør til munnen og treffer Solinari i halsen med en liten pil.

Dette gjør heller ikke mye skade på Solinari, som svarer med å sende Nibor ditt pepper'n gror med en lightning-bolt.

Saxûl sniker seg inn bakveien og dirker opp døra til rommet hvor Nibor og Solinari befinner seg, akkurat tidsnok til å bli blendet av Nibor som gnistrer bortover gulvet som verdens beste lynavleder.



Samtidig nede i 1. etasje har resten av gjengen slått ned de siste soldatene. Atila får seg et par ordentlige smeller og de som er rundt han ser at han mister besinnelsen og brøler høyt, før han rett og slett besvimer. Når han kommer til seg selv igjen er vi alle samlet og går i gang med å gjennomføre slottet.

Vi finner ikke mye av verdi på stedet. Men vi ser ut fra en del malerier at Nibor er veldig opptatt av drager. Det er alltid en svart og en hvit drage sammen i maleriene.



I 2. etasje finner vi en del soverom. Det største tilhører lederen for vaktene, og har noen interessante papirer på skrivebordet:

- Tegninger av noe som kan se ut som en type **rustning for en drage**. ??????
- Tegninger av 2 forskjellige katapulter.
- Tegning av **Gewerins sverd**, med notatet «**Må leveres til Vevexan på The Forsaken Inn**»

Vi finner også et urterom her fullt av fuktig og varm damp. Trolig for å holde et spesielt klima for urtene.

Atila ber alle trekke seg raskt ut derfra når han ser noen av plantene. Det er kun giftige planter i rommet ut fra hva Atila kan bedømme, og det kan være sporer fra disse plantene i lufta der. Så dere trekker dere raskt ut igjen. Han sier i tillegg at han merker en type magi rundt disse plantene, og mistenker at de kan være manipulerte.

I 3. etasje finner vi en stor spa-avdeling med både varmt og kaldt vann.

I denne etasjen ligger også Nibors soverom. Her henger et stort maleri av en vakker kvinne i hvitt.

På veggen finner vi et stort kart med streker og notater på.

Dette viser seg å være et kart over «**Dwalins bevegelser**».

Kartet viser området Tharbad – Iach Sarn, og det ser ut som de siste reiserutene våre er markert på kartet. Streker mellom Dinach, Herwen og Tharbad tyder på den som har laget kartet har holdt øye med oss en god stund. Det er også enkelte stikkord her som sier noe om hvor vi har vært i kamp, og hva slags fremkomstmiddel vi har brukt.



Ellers på et skrivebord i rommet finner vi:

- Noen sanger, deriblant «**Helter**»
- Gammelt kart over Balakin-skogen før den ble hugget. Med tydelige markeringer og notater over hvilke deler av skogen som skal hugges.
- En kort liste hvor det står: «**Spyd – Sverd – Skjold – Katapulter – Spesialkjetting (se eget notat)**»

Vi finner også et stort møterom i etasjen med to dragehoder på veggen. Et hvitt og et sort.

Det er dette rommet Solinari hoppet inn i fra balkongen.

Nibor ligger nygrillet i en krok, og det ligger også en død soldat på gulvet her, blødende fra ører, øyne og nese. Det er den samme soldatene som Dwalin tok til fange, men som ble teleportert bort da han skulle til å avsløre hvem han jobbet for.

På det store møtebordet i rommet ligger en liten lapp som er typisk for slike man bruker til å sende beskjeder med ravner.

På lappen står det: **«Hold øye med Dwalin. Isoler og fang Gewerin hvis mulig. – Ve vexan»**



Litt fortumlet i hodet etter mye informasjon går vi ut av slottet.

Her blir vi plutselig møtt av en kvinne i hvitt som tydelig forhekser oss på en eller annen måte.

Vi blir i hvert fall helt salige i kroppen og klarer ikke å røre oss.

Og vi ser at dette er den samme kvinnen som er malt i bildet på Nibors rom.

Hun gråter og tar hver av oss på skuldrene. Og det kjennes ut som hendene hennes er laget av is.

Hun går inn i slottet og henter ut liket av Nibor, og legger han ned på bakken.

Så kysser hun han og vi ser at hele liket går i oppløsning.



Hun ser på oss og bukker lett mot oss med en hånd på hjerte, før hun går inn i slottet som begynner å gå i oppløsning.

I løpet av kort tid merker vi at forhekselsen blir brutt, samtidig som store deler av slottet, muren og de andre bygningene går opp i løse lufta.

Store deler av Elkizarn forsvinner som om det kun var magi som holdt stedet oppe.



Tilbake blir bare noen ruiner som vi ofte har sett av slike steder i Cardolan. Og Solinari kjenner at magien fra stedet blir fullstendig borte.

Så hører vi et sus i lufta, og ser at en hvit drage flyr som en rakett opp av ruinene som er igjen, og blir borte i horisonten.



Vi børster litt støv av kappene våre og fester våpnene i beltet.



Halnir ser ut som om han plutselig husker igjen den gamle legenden om den hvite og sorte dragen som var søsken. Og at de kaltes Elkida og Vevevan.

Kan det ha vært Elkida vi akkurat fikk møte?

Betyr det at vi egentlig jakter på en sort drage?

Hva skulle i så fall denne dragen med Gewerin? Har dette noe med Gewerins opphav å gjøre? Sølvkappe var jo også en drage....



Og hva slags drage trenger rustning???

«En drage som skal møte Sal-Gavash», svarer Aldhe tørt.



Og denne orkehæren som fortsetter sørover mot Creb Durga.

Er den en del av en større plan?

Bør vi fortsette å følge etter? Eller er sporene etter Vevevan viktigere?

Den eneste tydelige sporet vi har til Vevevan er et sted som heter «The Forsaken Inn». Men ingen av oss har den fjerneste anelse om hvor dette kan være.

Halnir sier det nærmeste vertshuset han kan huske i dette området er et stort vertshus rett utenfor den store skogen som kalles «Elkidas hjerte». Men det er lenge siden han har vært der, og han kan ikke huske at det het «Forsaken Inn».

Men samtidig kan det jo også være et vertshus i Delbarad som ikke ligger langt unna. Eller kanskje det ikke er snakk om et vertshus i det hele tatt, men noe helt annet?

Mørket kommer sigende, og vi ser oss nødt til å ta diskusjonen videre rundt leirbålet den kvelden.

Hvor skal ferden nå gå videre?

